

1 Información importante

Primeros pasos

2 Controles compatibles

3 amiibo

4 Funciones en línea

5 Control parental

Introducción

6 Acerca del juego

7 Empezar a jugar

8 Guardar y borrar datos

9 Mapa del mundo

10 Empezar un combate

Cómo jugar

11 Controles

12 Movimientos Pokémon

13 Pantalla del combate

14 Reglas del combate

15 Menú de pausa

Sistema de combate

16 Combates de 2 fases

17 Triángulo de ataque

18 Ultrasinergia

19 Pokémon de apoyo

20 Técnicas de motivación de Nia

21 Nivel de habilidad

En el mapa del mundo

22 Mi zona

23 Liga Ferrum

24 Combate en línea

25 Combate individual

26 Combate local

27 Práctica

Acerca de los Pokémon

28 Pokémon de combate (1)

29 Pokémon de combate (2)

30 Pokémon de combate (3)

31 Pokémon de apoyo (1)

32 Pokémon de apoyo (2)

Acerca de este producto

33 Avisos legales

Solución de problemas

34 Información de asistencia

Lee detenidamente este manual antes de usar este programa. Si un niño va a utilizar este programa, un adulto debe leerle y explicarle el contenido de este manual.

Además, antes de usar este programa asegúrate de leer el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad (🚧) a la que puedes acceder desde el menú de Wii U. Esta aplicación contiene información importante sobre el uso seguro de la consola Wii U y sus componentes.

Selección de idioma

Este programa contiene tres idiomas diferentes: español, inglés y francés.

El idioma en que se muestra el juego está determinado por el de la consola. Puedes cambiar el idioma de la consola en la configuración de la consola (🔧).

- ◆ Las capturas de pantalla de este manual son de la versión en inglés del programa.
- ◆ Cuando sea necesario aclarar las referencias en inglés de la captura de pantalla, se incluirá la traducción de cada texto en español.

Este programa es compatible con los siguientes controles (para poder usar un control, este debe estar sincronizado con la consola Wii U).



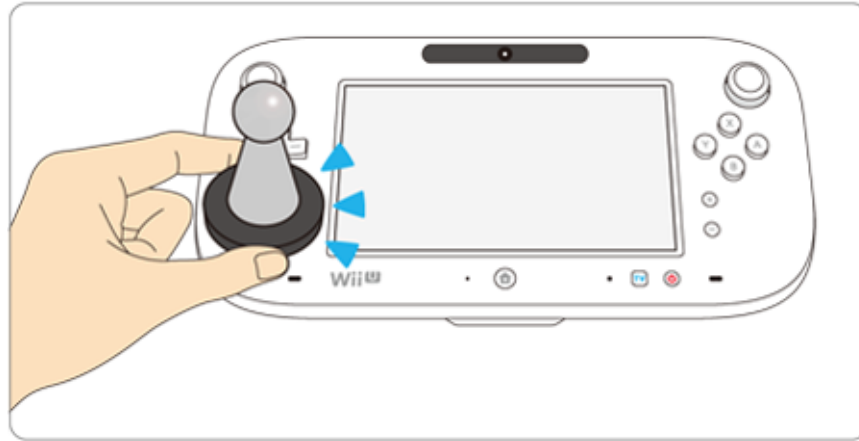
- ◆ Se requiere un control por usuario para jugar en el modo multijugador.
- ◆ Solo se puede usar un control Wii U GamePad.
- ◆ Puedes usar un control Wii Remote Plus en lugar de un Wii Remote.
- ◆ Puedes usar un Classic Controller en lugar de un Classic Controller Pro.


Sincronización de controles

Elige Configuración de controles desde el menú HOME para acceder a la pantalla que se muestra a la derecha.




Elige Sincronizar y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla para completar el proceso de sincronización.




Este programa es compatible con **amiibo**.
Para usar accesorios amiibo compatibles, toca  (punto de contacto NFC) del Wii U GamePad con ellos.


Interactúa con tus personajes favoritos de Nintendo como nunca antes. Utiliza las figuras amiibo con programas compatibles a través de la tecnología NFC (comunicación de campo cercano). Para obtener más detalles, visita la página oficial de Nintendo sobre amiibo en es.amiibo.com.

- ◆ Los datos almacenados en amiibo se pueden leer usando juegos y programas compatibles.
- ◆ Si los datos de un amiibo están dañados y no se pueden restaurar, accede a la configuración de la consola () en el menú de Wii U y formatéalos dentro de **Ajustes de amiibo**.

Si conectas tu consola a internet podrás disfrutar de las siguientes funciones:

- Luchar contra oponentes en línea ➔ 24
- Figurar en la clasificación en línea y ver los puestos de otros usuarios en la misma ➔ 24
- ◆ Consulta la sección **Configuración de internet** del manual de instrucciones de la consola Wii U para obtener más información sobre los requisitos para conectarse a internet.

Accede al control parental () desde el menú de Wii U para restringir las siguientes funciones.

Nombre	Funciones
Comunicación en línea (juegos)	Restringe ciertas funciones, como los combates en línea y ver los puestos en la clasificación.  24

- ◆ El acceso a este u otros juegos también se puede restringir a través de la opción **Clasificación por edades** del control parental.



Pokkén Tournament™ es un juego de lucha en el que controlas libremente a Pokémon™ en intensos combates uno contra uno.

En la región de Ferrum se encuentran unas piedras misteriosas conocidas como piedras de sinergia, que sirven de conexión entre los seres humanos y los Pokémon. Gracias a estas piedras, una peculiar modalidad de lucha conocida como combates Ferrum se ha hecho extremadamente popular en esta región.

Conviértete en entrenador y participa en estos combates con tu compañero Pokémon de confianza, porque ¡la carrera para decidir quién llegará a la cumbre de los combates Ferrum empieza ahora!



Pantalla del título

Al iniciar el juego se reproducirá el vídeo de presentación y, a continuación, aparecerá la pantalla del título. Pulsa ⊕

para acceder al mapa del mundo. Si es la primera vez que juegas, deberás completar la ficha de entrenador de combate en primer lugar.



Ficha de entrenador de combate

Los nuevos entrenadores de combate deberán introducir sus datos en el siguiente orden. Podrás cambiarlos en cualquier momento desde Mi zona.

→ 22



Nombre

Introduce tu nombre de entrenador de combate utilizando el Wii U GamePad y confirma tu selección tocando "Listo".





Registrar avatar

Elige la apariencia de tu entrenador de combate. Puedes escoger su sexo, color de piel y cara.




Compañero Pokémon

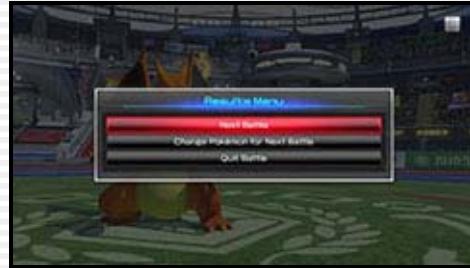
Elige al Pokémon de combate que será tu compañero en la Liga Ferrum  23 . Puedes cambiar de compañero Pokémon en Mi zona.  22






Guardar datos

Los datos se guardan automáticamente a medida que vas avanzando en el juego. No apagues la consola mientras se muestre el icono .



Borrar datos

Los datos de guardado se pueden borrar accediendo a la configuración de la consola  desde el menú de Wii U y seleccionando "Gestión de datos". Consulta el menú Gestión de datos para obtener más información.

◆ Ten cuidado al borrar datos de guardado, pues una vez borrados no se pueden recuperar.



Navegar por el mapa del mundo

Mueve el cursor para ver las diferentes zonas de la región de Ferrum y selecciona el modo en el que quieras jugar.



Tarjeta de entrenador

Cuando pulses (X) en el mapa del mundo u otros menús, se mostrará tu tarjeta de entrenador [Trainer Card], que contiene información acerca de tu compañero Pokémon y tus Pokémon de apoyo actuales, así como de la apariencia y el título de tu entrenador de combate. Pulsa (X) de nuevo para cerrar la tarjeta.



Obtener objetos con amiibo

Escanea un amiibo compatible mientras estés en la pantalla del mapa del mundo para recibir objetos para tu avatar, Pokémonedas (PM) o títulos. Puedes conseguir objetos de esta manera un máximo de cinco veces cada día.

- ◆ Cada amiibo compatible solo se puede utilizar para obtener un objeto una vez al día.

10 Empezar un combate

Para empezar a luchar, selecciona uno de los modos de combate de la pantalla del mapa del mundo y sigue los pasos que se indican a continuación. Habrá ciertas diferencias en los pasos dependiendo del modo que escojas.

- ◆ Selecciona "?" para escoger al azar una de las opciones que aparecen en pantalla.



Selecciona un Pokémon de combate

Elige el Pokémon que quieras usar para combatir. Una vez que se cumplan ciertas condiciones, se añadirán más Pokémon a la lista.



Elige un equipo de Pokémon de apoyo

Selecciona los Pokémon de apoyo → 19 que te ayudarán durante el combate.




Cada equipo incluye dos Pokémon de apoyo. A medida que avances en la Liga Ferrum → 23, habrá nuevos equipos disponibles.



Elige un escenario de combate

Escoge un escenario en el que combatir. El tamaño y la forma de la arena cambiarán en función del escenario seleccionado.



Pokkén Tournament es compatible con cinco tipos distintos de mandos , pero los controles son, por lo general, los mismos para todos ellos. A menos que se especifique lo contrario, este manual emplea el Wii U GamePad como ejemplo para explicar los controles.



Controles básicos

Navegar por los menús



Confirmar la selección



Cancelar



Cambiar de página (solo en algunos menús)



Controles durante un combate

Moverse/Dar un paso rápido



Ataque débil



Ataque fuerte



Movimiento especial



Dar un salto



Llamar a un Pokémon de apoyo



Escudo



Agarre	Y+B
Contrataque	X+A
Activar la ultrasinergia	L+R
Ultrataque	L+R (durante la ultrasinergia)
Menú de pausa	+

Controles durante el entrenamiento libre

Puedes restaurar las posiciones de los Pokémon de combate durante el entrenamiento libre. Al hacer esto, los Pokémon volverán a sus posiciones predeterminadas en función del escenario y de la dirección indicada con el botón direccional en el momento de restaurarlas.

Restaurar la posición (cambiar a fase abierta)	ZL
Restaurar la posición (cambiar a fase de duelo)	ZR



Controles del mando de Wii + Nunchuk

Navegar por los menús	+ / C
Confirmar la selección	A
Cancelar	B
Cambiar de página (solo en algunos menús)	Z / C

Controles durante un combate

Moverse/Dar un paso rápido

+/○

Ataque débil

Ⓐ

Ataque fuerte

Ⓒ

Movimiento especial

Ⓩ

Dar un salto

Ⓑ

Llamar a un Pokémon de apoyo

②

Escudo

①

Agarre

Ⓐ+Ⓑ

Contrataque

Ⓒ+Ⓩ

Activar la ultrasinergia

①+②

Ultrataque

①+②
(durante la ultrasinergia)

Menú de pausa

+



Moverse/Dar un paso rápido

Utiliza \oplus para que tu Pokémon de combate se mueva. Pulsa dos veces arriba, abajo, izquierda o derecha para dar un paso rápido en la dirección deseada. En la fase de duelo \rightarrow 16 solo puedes desplazarte hacia delante o hacia atrás, pero nunca lateralmente.



Saltar

Pulsa \textcircled{B} para saltar en el mismo sitio. Si al mismo tiempo indicas una dirección pulsando \oplus , podrás controlar la dirección del salto.



Atacar

Pulsa \textcircled{Y} para efectuar un ataque débil (rápido, pero inflige poco daño) y \textcircled{X} para efectuar un ataque fuerte (lento, pero inflige mucho daño). Pulsa \textcircled{A} para que tu Pokémon realice un movimiento especial único para cada especie (por ejemplo, Pikachu utilizará el ataque Rayo).




Agarres

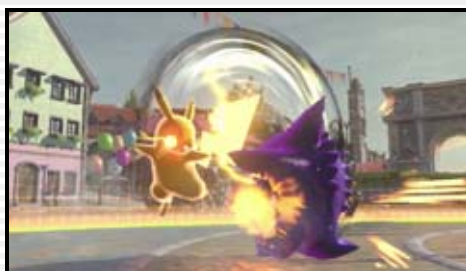
Pulsa $\textcircled{Y} + \textcircled{B}$ para asir a tu oponente y realizar un agarre. Los agarres se pueden utilizar contra Pokémon que se estén protegiendo.

Contrataques

Pulsa $\textcircled{X} + \textcircled{A}$ para desviar los ataques de un oponente y efectuar un contrataque.

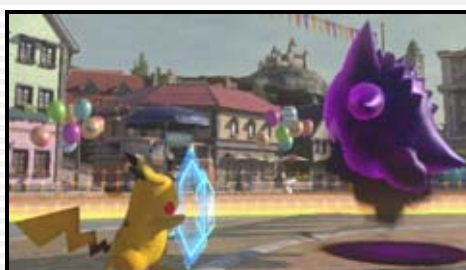
Pokécombo

En la fase de duelo  16 , pulsa \textcircled{Y} de manera repetida para encadenar una serie de ataques en un Pokécombo.



Escudo

Pulsa \textcircled{R} para ponerte en posición de guardia y poder defenderte de los ataques de tu oponente. Pero ¡cuidado! Dependiendo de su ataque, ¡perderás algunos PS o se te romperá el escudo!



- ◆ Si recibes demasiado daño mientras estás en posición de guardia, el escudo se volverá de color rojo y se te romperá. Si esto ocurre, no podrás defenderte, lo que dará muchas oportunidades a tu oponente.

13 Pantalla del combate



1 Consejos

2 Cronómetro

Muestra el tiempo restante en la ronda actual, que terminará cuando el cronómetro llegue a cero.

3 Indicador de apoyo

Puedes llamar a un Pokémon de apoyo ➔ 19 cuando este indicador esté lleno.

4 Indicador de sinergia

Puedes activar la ultrasinergia ➔ 18 cuando este indicador esté lleno.

5 Indicador de PS

Muestra los PS de tu Pokémon de combate. Cuando sus PS lleguen a cero, el oponente ganará la ronda. ➔ 14

6 Puntos de ronda

Solo se iluminarán las rondas ganadas.

7 Información sobre el oponente

8 Fase actual ➔ 16

Alteraciones de estado

Las alteraciones de estado pueden tener lugar al realizar determinados



ataques o cuando se llame a ciertos Pokémon de apoyo. Las alteraciones de estado duran un periodo de tiempo concreto. Las que estén activas se mostrarán como iconos de estado junto al indicador de PS.



Estados positivos

Las alteraciones de estado positivas aumentan el ataque o restauran PS, entre otras cosas.



Estados negativos

Las alteraciones de estado negativas disminuyen el ataque o reducen la velocidad de movimiento, entre otras cosas.

14 Reglas del combate



Rondas del combate

El primer contendiente que gane el número de rondas establecido (normalmente dos) será el ganador del combate. Para ganar, debes reducir los PS del oponente a cero. Si el tiempo se agota antes de que los PS de alguno de los Pokémon lleguen a cero, el que tenga un mayor porcentaje de PS restantes ganará la ronda.



Tiempo de preparación


Antes de cada ronda habrá unos segundos de tiempo de preparación. Durante este tiempo puedes elegir qué Pokémon de apoyo → 19 utilizarás en la siguiente ronda y, si se cumplen ciertos requisitos, se activará una técnica de motivación de Nia → 20 .





Recompensas del combate

Al terminar el combate, los Pokémon ganarán experiencia de habilidad en función de cómo hayan luchado. Cuando el Pokémon gane una

cantidad determinada de experiencia de habilidad, su nivel de habilidad  21 aumentará y obtendrá un punto de habilidad. También puedes recibir objetos o títulos para tu avatar, Pokémonedas (PM) y ¡hasta bonus aleatorios!



15 Menú de pausa

Pulsa ⊕ durante un combate para pausar el juego y acceder al menú de pausa [PAUSE MENU]. Puedes realizar varias acciones desde este menú, como consultar las listas de movimientos del Pokémon de combate actual o cambiar la configuración de los mandos.



- ◆ No puedes pausar el juego durante los combates en línea.
- ◆ Las opciones del menú pueden variar en función del modo de juego.

Continuar
[Return to Battle]

Cierra el menú de pausa y reanuda el combate.

Lista de
movimientos
[Move List]

Consulta las listas de movimientos del Pokémon de combate.

Controles
[Controller Settings]

Cambia la configuración de los mandos.

Cambiar de
Pokémon
[Change Pokémon]


Para el combate y vuelve a la pantalla Pokémon de combate. Si seleccionas esta opción, perderás toda la información del combate actual.

Salir
[Quit Battle]

Para el combate. Si seleccionas esta opción, perderás toda la información del combate actual.



Las fases de los combates

En los combates se alternarán dos fases diferentes: la fase abierta y la fase de duelo. Cada fase cambia el punto de vista y las acciones disponibles, así como los controles hasta cierto punto. Sin embargo, los conceptos clásicos de "adelante" con el significado de "hacia el oponente" y "atrás" con el significado de "alejarse del oponente" permanecen invariables. Ten esto en cuenta cuando las fases cambien, ya que los botones de dirección que tendrás que pulsar en  para realizar movimientos también cambiarán.

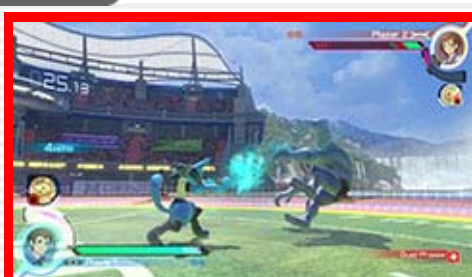


Fase abierta
[Field Phase]

Si se realizan ciertos movimientos durante la fase abierta, se cambiará a la fase de duelo.


Cambio de fase

Después de una serie de cambios frenéticos en la fase de duelo, ¡volverás a la fase abierta!



Fase de duelo
[Duel Phase]

Cambio de fase

Cuando el oponente reciba ciertos ataques, se producirá un cambio de fase y el indicador de sinergia  18 se llenará considerablemente.



- ◆ Cuando se reciba determinada cantidad de daño en la fase de duelo, tendrá lugar un cambio de fase y volverás a la fase abierta.





Fase abierta



**Gemas de
sinergia**

Muévete libremente por el escenario en esta fase de combate abierta en 3D. Recoge las gemas de sinergia que aparezcan en el escenario para llenar tu indicador de sinergia. También puedes llamar a tu Pokémon de apoyo para dominar así el combate.





Mientras el combate esté en fase abierta, pulsa  para acercarte al oponente y  para alejarte de él.



Fase de duelo


Ataca y defiéndete utilizando maniobras complejas para infligir un daño mayor en esta fase de combate en 2D.



Mientras el combate esté en fase de duelo, cuando tu Pokémon esté mirando a la derecha deberás pulsar  para acercarlo al oponente, y  para alejarlo de él. Si pulsas  o , el Pokémon adoptará una posición alta o baja respectivamente, lo que le permitirá realizar una mayor variedad de movimientos.




Posición alta

Pulsa  para adoptar una posición alta y efectuar ataques fuertes hacia arriba para hacer frente a oponentes que estén saltando o volando.



Posición baja

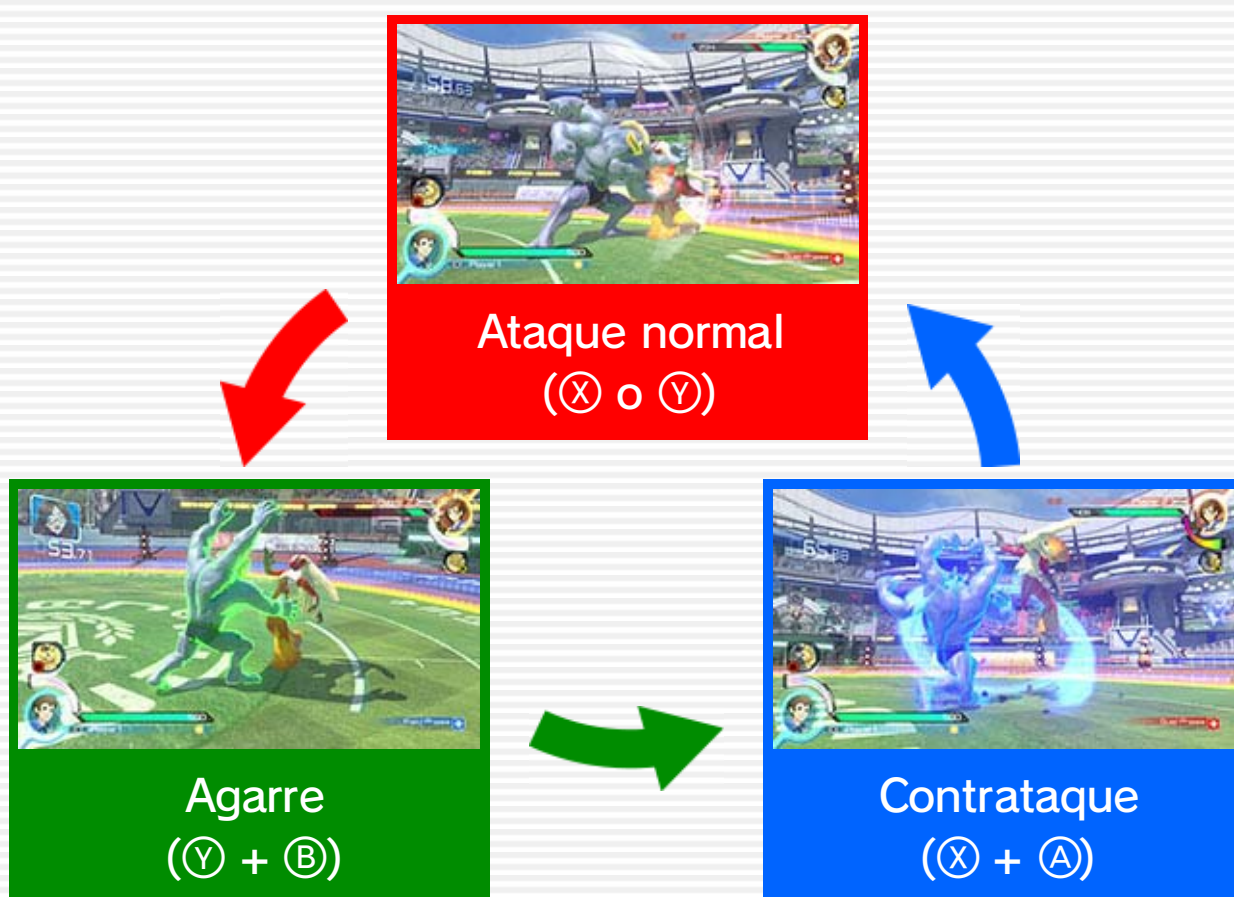
Pulsa  para adoptar una posición baja y así atacar a tu oponente con golpes bajos rápidos y de largo alcance.





Acerca del triángulo de ataque

Los ataques normales, los agarres y los contrataques tienen una relación a tres bandas similar a la de piedra, papel, tijera. Cuando se realicen dos ataques simultáneamente, ganará el ataque que tenga ventaja sobre el otro de acuerdo con el triángulo de ataque. Como consecuencia, se producirá un golpe crítico y el indicador de sinergia **18** del Pokémon que haya usado el ataque se llenará.



Ataque normal (X o Y)

Estos ataques pueden repeler a los oponentes que estén intentando realizar un agarre. Se trata de ataques fuertes y débiles que se comportan de manera diferente en función de la dirección que se pulse en \oplus . No son efectivos ante los contrataques.





Agarre (Y + B)

Un agarre asirá a un oponente que esté contratacando y atacará. También funciona con oponentes que se estén defendiendo. No son efectivos ante los ataques normales.



Contrataque (X + A)

Cuando el Pokémon de combate se ilumine en color azul, los contrataques evitarán los ataques normales y los devolverán al oponente. No son efectivos ante los agarres.





Ultrasinergia

Cuando el indicador de sinergia esté lleno, pulsa **L+R** para activar la ultrasinergia. Durante la ultrasinergia, el Pokémon se vuelve más poderoso. Durante cierto tiempo, su ataque y su defensa aumentarán, y recuperará algunos PS.

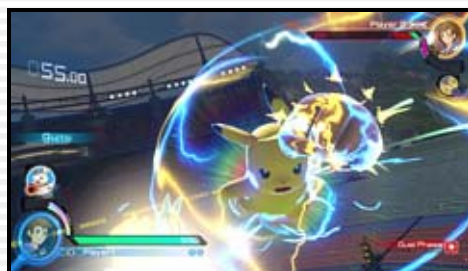


- ◆ La rapidez de carga del indicador de sinergia y la duración de la ultrasinergia varían en función del Pokémon.




Ultrataque

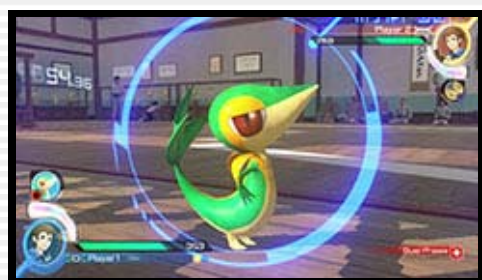
Pulsa **L+R** cuando la ultrasinergia esté activa para utilizar un ultrataque. Este ataque solo se puede emplear una vez por cada ultrasinergia, pero si funciona, puede causar un daño enorme al oponente. Los ultrataques varían en función del Pokémon.





Llamar a un Pokémon de apoyo

El indicador de apoyo se irá llenando a medida que avance el combate. Cuando esté lleno, pulsa  para llamar a un Pokémon de apoyo. Este te ayudará de diferentes formas durante el combate.



Tipos de habilidades de los Pokémon de apoyo

Las habilidades de los Pokémon de apoyo se pueden clasificar en tres tipos generales.



Ataque

Estas se centran en atacar directamente al Pokémon oponente utilizando tácticas como ataques a distancia y placajes.



Mejora

Estas ayudarán a tu Pokémon proporcionándole alteraciones de estado positivas o restaurando sus PS.




Sabotaje

Estas se centran en dañar al Pokémon oponente infligiéndole alteraciones de estado negativas o derribándolo.

Equipo de apoyo y elección del Pokémon de apoyo

Los equipos de apoyo se eligen antes de que empiecen los combates.

Durante el tiempo de preparación [PLANNING

TIME]  14 , puedes escoger el Pokémon de apoyo que quieras usar en la siguiente ronda.



De vez en cuando, Nia te dará ánimos durante el tiempo de preparación

← 14 , lo que hará que varias técnicas de motivación

surtan efecto. Los efectos de las técnicas de motivación y el momento en el que estos se produzcan pueden variar. Por ejemplo, pueden llenar tu indicador de sinergia o permitirte llamar a un Pokémon de apoyo nada más empezar una ronda. Selecciona "Ayudante" en Mi zona → 22 para configurar las técnicas de motivación.





Mejoras de las habilidades

Al terminar un combate, el Pokémon de combate que haya participado obtendrá una determinada cantidad de experiencia de habilidad en función de lo bien que haya luchado. Cuando haya ganado suficiente experiencia, el nivel de habilidad del Pokémon aumentará y ganará un punto de habilidad.



Asignar puntos de habilidad

Los puntos de habilidad se pueden asignar a una de las cuatro categorías siguientes.



- ◆ Los puntos de habilidad pueden reasignarse. Para hacerlo, selecciona "Pokémon" → 22 en Mi zona.

Ataque [Attack]	Aumenta el poder de ataque y el daño que el Pokémon inflige.
Defensa [Defense]	Aumenta la capacidad defensiva y disminuye el daño que el Pokémon recibe.
Sinergia [Synergy]	Prolonga la ultrasinergia y aumenta el poder de ataque y defensa del Pokémon cuando está activa.
Estrategia [Strategy]	Reduce el tiempo de carga del indicador de apoyo y mejora los efectos de apoyo y el aumento del indicador de sinergia.

En Mi zona puedes ver tus estadísticas de combate y cambiar varios ajustes del juego.



Estadísticas

Aquí puedes consultar tu puesto y tus estadísticas de combate en general, tu historial de combates en línea y tu registro de Pokémon de combate.



Perfil

Aquí puedes cambiar diferentes ajustes de tu avatar.



Nombre

Cambia tu nombre en el juego.

Personalizar el avatar [Avatar Customization]

Cambia el aspecto de tu avatar y lo que lleve puesto. Puedes utilizar el dinero del juego, es decir, Pokémonedas (PM), para obtener nuevos objetos.

Título


Elige el título que quieres que aparezca junto a tu nombre.

Comentario

Elige un mensaje corto, como un saludo o una presentación, que también se mostrará en la pantalla de tu oponente durante los combates en línea.



Pokémon

Cambia tu compañero Pokémon y tu equipo de apoyo. También puedes reasignar los puntos de habilidad  21 de cada Pokémon de combate.



Ayudante

Cambia los ajustes de tu ayudante Nia, que te asistirá de diferentes formas a lo largo del juego.



Técnica de motivación

Selecciona la técnica de motivación que quieras que use Nia durante el tiempo de preparación.

 14

Ropa

Cambia la vestimenta de Nia.

Frecuencia de consejos [Frequency of Advice]

Cambia la frecuencia con la que Nia te da consejos durante el combate. Puedes elegir entre tres opciones: Ninguna [None], Baja [Low] o Normal [Normal].



Opciones

Ajusta la configuración del mando y el sonido.



Controles

Los ajustes de los botones de cada tipo de mando se pueden cambiar de manera individual. Pulsa / para seleccionar el tipo de mando



que quieras usar, / para seleccionar qué botón quieres ajustar y, a continuación, / para fijar el movimiento que quieres que se corresponda con el botón.




Sonido

Ajusta el volumen de la música [BGM], los efectos [SE] y las voces [VOICE]. Para el idioma [VOICE TYPE] puedes elegir entre inglés, japonés o ninguno. Pulsa para volver a la configuración por defecto.



En este modo de juego individual, puedes participar en ligas oficiales de combate Ferrum para llegar a la cima. Los entrenadores de combate novatos empezarán en el rango D y, por lo tanto, lucharán en la Liga Verde. Cada liga está compuesta por una serie de encuentros, gracias a los cuales podrás subir de posición, seguidos de un torneo en el que los ocho mejores aspirantes se enfrentarán para determinar el ganador final.

Para poder subir en la clasificación de las ligas de combate Ferrum, deberás participar primero en combates de liga para situarte entre los ocho mejores. A continuación, deberás ganar el torneo para poder participar en el combate de promoción organizado por el maestro de liga. Si consigues superar todos los obstáculos y pasar la prueba final, ascenderás a la siguiente liga.

- ◆ Tu puesto en este modo es completamente independiente de tu puesto en los combates en línea  24 . Los combates individuales no afectarán a tu puesto en los combates en línea, y viceversa.



Combate de liga

Compite contra tus rivales en la misma liga. En los combates de liga te enfrentarás, uno tras otro, a otros cinco entrenadores con una clasificación similar. En función de los resultados, tu posición en la liga subirá o bajará.



Torneo

Una vez que te hayas situado entre los ocho mejores entrenadores de combate de tu liga actual, podrás seleccionar esta opción para enfrentarte a tus siete rivales restantes en el torneo. Eres tú o son ellos, así que ¡a por todas!



Combate de promoción

Debes superar el combate de promoción [Promotion Test] dirigido por el maestro de liga para poder avanzar al siguiente rango de liga.



Únicamente podrás hacerlo una vez que hayas vencido a tus oponentes en el torneo.



Combate no oficial

Participa en encuentros amistosos contra otros miembros de la liga. Los resultados de estos combates no afectarán a los rangos de liga.



Conéctate a internet y enfréntate en combates Ferrum a otros usuarios que se encuentren por todo el mundo. Hay dos tipos de combates en línea: combates oficiales y combates amistosos.

Ten en cuenta los siguientes puntos durante los combates en línea:

- Evita desconectar internet directamente durante un combate, pues podrías arruinar tu diversión y la de otros jugadores.
- Mucha gente podrá ver tu Nintendo Network ID y tu nombre de entrenador de combate durante los combates en línea. Evita utilizar información personal o palabras que puedan resultar ofensivas a otras personas.



Combate oficial

Tu puesto viene determinado por puntos, que aumentarán o disminuirán en función de tus victorias y derrotas en los combates oficiales. Puedes consultar tus resultados actuales seleccionando "Clasificación por puntos" o "Clasificación por victorias" en el menú Combate en línea.



La búsqueda de oponente comenzará una vez que selecciones tu Pokémon de combate y tu equipo de apoyo. Cuando se encuentre un adversario adecuado, el combate empezará y, cuando termine, el juego buscará a tu siguiente oponente.

- ◆ En primer lugar se emparejarán jugadores con una clasificación similar.
- ◆ Si no se encuentra ningún oponente en un tiempo determinado, se iniciará un combate contra la CPU (un adversario controlado por la consola) mientras la búsqueda continúa.



Combate amistoso

Los combates amistosos son solo para divertirse y no afectan ni a tu puesto ni a tus estadísticas de combate.

Los resultados de estos combates no quedarán registrados.



En primer lugar, selecciona tus condiciones de búsqueda de oponentes. Si seleccionas "Amigo" [Friend], podrás jugar con amigos, mientras que si seleccionas "Cualquiera" [Anyone], se buscará un adversario aleatorio. Si seleccionas la opción Usar [Use] para el Código de combate [VS Code], solo podrás enfrentarte a otros jugadores que hayan introducido el mismo código.

La búsqueda de oponente comenzará una vez que selecciones tu Pokémon de combate y tu equipo de apoyo. La opción para tener la revancha con el mismo oponente estará disponible cuando uno de los dos haya logrado la victoria.

- ◆ Si no se encuentra ningún oponente en un tiempo determinado, se iniciará un combate contra la CPU (un adversario controlado por la consola) mientras la búsqueda continúa.



Clasificación por puntos

Estas listas ordenan a los jugadores según los puntos ganados en los combates oficiales. En "Totales" se muestran los puestos de los jugadores desde el principio, "Este mes" te mostrará las posiciones del mes actual, y "Mes pasado", las del mes anterior.



Rango	Puntos	Clase	Jugador	Identificador
1	23055	DAZC	PLAYER 01	NN0.001
2	19236	DAZC	PLAYER 02	NN0.002
3	16393	DAZC	PLAYER 03	NN0.003
4	15924	DAZC	PLAYER 04	NN0.004
5	14859	DAZC	PLAYER 05	NN0.005



Clasificación por victorias

Estas listas ordenan a los jugadores en función de las victorias que hayan conseguido en los combates oficiales. Los periodos de tiempo para los que puedes ver las estadísticas de combate son los mismos que con la clasificación por puntos: "Totales", "Este mes" y "Mes pasado".



Rango	Victorias	Clase	Jugador	Identificador
1	233	DAZC	PLAYER 01	NN0.001
2	196	DAZC	PLAYER 02	NN0.002
3	173	DAZC	PLAYER 03	NN0.003
4	166	DAZC	PLAYER 04	NN0.004
5	159	DAZC	PLAYER 05	NN0.005

En este modo de juego individual, puedes participar en combates con reglas personalizadas que te permiten elegir diversos aspectos, desde la duración del combate hasta el Pokémon de tu oponente.



En primer lugar, deberás escoger entre "Combate básico" [Basic Battle] y "Combate especial" [Extra Battle]. A continuación, seleccionarás tu Pokémon y el de tu oponente, así como vuestros equipos de apoyo, tu propia técnica de motivación y, por último, el escenario. Una vez hecho esto, comenzará el combate.



Reglas

Puedes ajustar las siguientes reglas en los combates individuales:



Dificultad
[Difficulty
Settings]

Selecciona uno de estos tres niveles de dificultad: fácil [EASY], normal [NORMAL] o difícil [HARD].

Puntos [Round
Points]

Indica el número de rondas victoriosas necesarias para ganar.

Duración
[Battle Time]

Establece un límite de tiempo para el combate. Los valores se muestran en segundos. Si seleccionas " ∞ ", el combate continuará hasta que los PS de uno de los contendientes se reduzcan a cero.

Gemas de
sinergia
[Synergy
Power]

Si tienes seleccionada la opción No [OFF], las gemas de sinergia no aparecerán durante la fase abierta.

Nivel de
habilidad [Skill
Level]

Si tienes seleccionada la opción Sí [ON], se tendrá en cuenta el nivel de habilidad del Pokémon de combate. Si seleccionas "No", se considerará que los niveles de habilidad de todos los Pokémon de combate son 1.

◆ La opción Gemas de sinergia solo está disponible en los combates básicos.



Combate especial

En el modo Combate especial, las gemas de sinergia se reemplazan por cajas sorpresa que aparecen en el suelo durante las rondas.



Cajas sorpresa

Recoger cajas sorpresa puede tener diferentes efectos, como restaurar PS o llenar el indicador de sinergia.

Los efectos de las cajas sorpresa incluyen:



Rellenar el indicador de sinergia




Devolver PS



Estados positivos

Las cajas sorpresa aparecerán solo cuando el combate esté en fase abierta. Recógelas para ganar ventaja, pero si tu oponente tiene más facilidad para acceder a ciertas cajas, ¡intenta forzar un cambio de fase para evitar que se haga con ellas!

◆ ¡Ten cuidado al recoger cajas sorpresa! Aunque es poco probable, algunas pueden provocar alteraciones de estado negativas.

Este modo multijugador enfrenta a dos jugadores utilizando el Wii U GamePad y otro mando. El jugador que utilice el Wii U GamePad (J1) deberá mirar a la pantalla del GamePad para jugar, mientras que el jugador que use el otro mando (J2) deberá mirar a la pantalla de la televisión. Al igual que en el modo de combate individual  25 , elegiréis entre "Combate básico" [Basic Battle] o "Combate especial" [Extra Battle] y, a continuación, escogeréis vuestros Pokémon de combate, equipos de apoyo, técnicas de motivación y el escenario.



Seleccionar mandos

Tras elegir "Combate local" en la pantalla del mapa del mundo, cada jugador deberá seleccionar un mando en la pantalla Selección de mandos. J1 utilizará el GamePad. Después de confirmar esto, sigue las instrucciones que veas en pantalla para seleccionar el mando de J2.



Reglas

Este modo tiene las mismas reglas que el modo de combate individual, pero a mayores cuenta con la opción de añadir una desventaja para limitar los PS de inicio de un Pokémon de combate.



El modo Práctica te ofrece diversas formas de entrenar para los combates.



Tutorial

Aprende a luchar con cursos de entrenamiento paso a paso diseñados para enseñarte a partir de cero.

Elige un curso y un Pokémon de combate y, a continuación, sigue las instrucciones que veas en pantalla para completar una serie de ejercicios.



Entrenamiento libre

En este modo de entrenamiento puedes ajustar varias condiciones de combate, como por ejemplo el modo en que el oponente reaccionará a tus ataques. Elige tu Pokémon de combate y tu equipo de apoyo, así como los de tu oponente, y selecciona el escenario en el que quieras empezar a combatir. Pulsa ⊖ durante el entrenamiento para acceder al menú Entrenamiento libre y configurar diferentes ajustes.





Dojo de práctica


Aquí puedes practicar, uno a uno, los movimientos de un Pokémon. Selecciona un Pokémon de combate y sigue las instrucciones que veas en pantalla.



Dojo de combos

Aquí puedes practicar combos útiles para el Pokémon que elijas. Selecciona tu Pokémon de combate y, a continuación, el combo que quieras empezar a practicar. En primer lugar, se te mostrará un ejemplo del combo y, después, tendrás la oportunidad de practicarlo.



Aquí puedes encontrar movimientos y movimientos especiales recomendados para cada Pokémon. Para obtener más información, consulta la lista de movimientos en el menú de pausa . Las siguientes iniciales indican el tipo de cada ataque.

N: Ataque normal

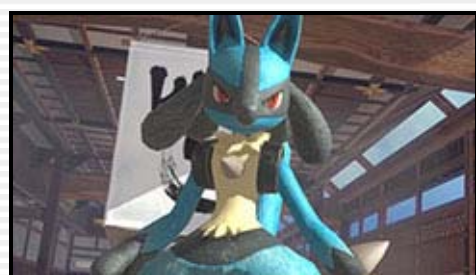
A: Agarre

C: Contrataque

Lucario

Estilo de combate

STANDARD



Ultrataque: Aura Explosiva

Movimientos especiales recomendados

N	Esfera Aural	Ⓐ (mantén pulsado para cargar)
N	Ataque Óseo ~ Transición a ataque hacia arriba	⬆ adelante + Ⓐ, Ⓐ
N	Palmeo	⬆ atrás + Ⓐ (mantén pulsado para cargar)
C	Velocidad Extrema	⬆ arriba + Ⓐ (solo en fase de duelo)

Movimientos recomendados

N	Para cambiar de fase	⬆ a un lado + Ⓨ (solo en fase abierta)
N	Mayor daño de ataque	⬆ adelante + Ⓨ, Ⓨ (solo en fase de duelo)
N	Eficaz contra agarres	⬆ arriba + ⓧ (solo en fase de duelo)

Pikachu

Estilo de combate



Ultrataque: Puño Eléctrico

Movimientos especiales recomendados

N	Rayo	Ⓐ (mantén pulsado para cargar)
A	Moflete Estático	⬆ adelante + Ⓐ
N	Bola Voltio	⬆ atrás + Ⓐ
N	Trueno	Ⓐ en el aire (cancela con Ⓡ)

Movimientos recomendados

C	Para cambiar de fase	ⓧ en el aire (solo en fase abierta)
N	Mayor daño de ataque	⬆ adelante + Ⓨ (solo en fase de duelo)
N	Contrataca y facilita ataques posteriores	⬆ arriba + Ⓨ (solo en fase de duelo)

Machamp

Estilo de combate



Ultrataque: Furia Dinámica

Movimientos especiales recomendados

-	Corpulencia	Ⓐ (potencia a Machamp)
N	Tajo Cruzado	Ⓐ (cuando está potenciado)
A	Sumisión	⬆ adelante + Ⓐ (cancelar con Ⓔ o Ⓑ)
N	A Bocajarro	⬆ abajo + Ⓐ (solo en fase de duelo)

Movimientos recomendados

N	Para cambiar de fase	ⓧ en el aire (solo en fase abierta)
N	Mayor daño de ataque	⬆ abajo + ⓧ, ⓧ (solo en fase de duelo)
C	Contrataca y facilita ataques posteriores	⬆ atrás + ⓧ, Ⓨ (solo en fase de duelo)

Gardevoir

Estilo de combate



Ultrataque: Tempestad Feérica

Movimientos especiales recomendados

N	Psicocarga	Ⓐ
N	Poder Reserva	⬆ adelante + Ⓐ
N	Paz Mental -> Psíquico	⬆ atrás + Ⓐ, ⓧ
N	Hoja Mágica	Ⓐ en el aire (mueve con ⬆) (solo en fase abierta)

Movimientos recomendados

-	Para ataques sorpresa	Ⓔ en el aire (transición a cualquier ataque aéreo)
N	Para cambiar de fase	⬆ adelante + Ⓨ (mantén pulsado para cargar) (solo en fase abierta)
N	Facilita ataques posteriores	⬆ abajo + ⓧ (solo en fase de duelo)

Weavile

Estilo de combate




Ultrataque: Cuchillada Sónica

Movimientos especiales recomendados

N	Agilidad -> Golpes Furia	Ⓐ, ⓧ, ⓧ, ⓧ o Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ
N	Agilidad -> Sorpresa	Ⓐ, Ⓨ o Ⓐ, ⓧ, Ⓨ o Ⓐ, ⓧ, ⓧ, Ⓨ
N	Desarme	⊕ adelante + Ⓐ (cancela con Ⓡ)
N	Tajo Umbrío	⊕ atrás + Ⓐ (cancela con Ⓡ)

Movimientos recomendados

N	Detiene al oponente	⊕ a un lado + Ⓨ (solo en fase abierta)
N	Para cambiar de fase	ⓧ en el aire (solo en fase abierta)
N	Mayor daño de ataque	⊕ adelante + ⓧ, ⓧ, ⓧ, ⓧ, ⓧ (solo en fase de duelo)

Aquí puedes encontrar movimientos y movimientos especiales recomendados para cada Pokémon. Para obtener más información, consulta la lista de movimientos en el menú de pausa . Las siguientes iniciales indican el tipo de cada ataque.

N: Ataque normal

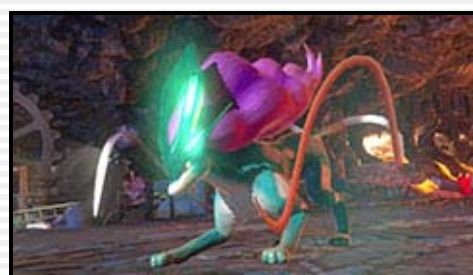
A: Agarre

C: Contrataque

Suicune

Estilo de combate

STANDARD



Ultrataque: Frío Extremo

Movimientos especiales recomendados

N	Rayo Aurora	Ⓐ
N	Hidrobomba	⬆ adelante + Ⓐ (modifica la trayectoria pulsando ⬆ en diagonal hacia delante)
C	Manto Espejo	⬆ atrás + Ⓐ
N	Ventisca	Ⓐ en el aire

Movimientos recomendados

N	Para cambiar de fase	⬆ adelante + Ⓨ (solo en fase abierta)
N	Detiene al oponente	Ⓨ en el aire (solo en fase abierta)
N	Aparta al oponente de un empujón	⬆ abajo + ⓧ (solo en fase de duelo)

Charizard

Estilo de combate



Ultrataque: Lanzallamaradas

Movimientos especiales recomendados

N	Lanzallamas	Ⓐ
C	Puño Fuego	⬆ adelante + Ⓐ (mantén pulsado para cambiar a Posición Aérea)
N	Envite Ígneo: Caída	Ⓐ en el aire
A	Movimiento Sísmico	⬆ arriba + Ⓐ (solo en fase de duelo)

Movimientos recomendados

-	Para ataques sorpresa	Ⓔ en el aire (transición a cualquier ataque aéreo)
N	Para cambiar de fase	ⓧ en el aire (mantén pulsado para cargar) (solo en fase abierta)
N	Mayor daño de ataque	⬆ adelante + ⓧ, ⓧ (solo en fase de duelo)

Gengar

Estilo de combate



Ultrataque: Destino Funesto

Movimientos especiales recomendados

N	Bola Sombra	Ⓐ (mantén pulsado para cargar)
A	Hipnosis	⬆ adelante + Ⓐ (pulsa Ⓔ para cambiar a Sigilo Sombrío)
N	Puño Sombra	⬆ atrás + Ⓐ (mantén pulsado para cargar)
N	Maldición	⬆ abajo + Ⓐ (solo en fase de duelo)

Movimientos recomendados

N	Detiene al oponente	Ⓨ en el aire (mantén pulsado para cargar) (solo en fase abierta)
N	Mayor daño de ataque	⬆ adelante + ⓧ, ⓧ (solo en fase de duelo)
N	Contrataque	⬆ arriba + Ⓨ (solo en fase de duelo)

Blaziken

Estilo de combate



Ultrataque: Ráfaga Incendiaria

Movimientos especiales recomendados

N	Onda Ígnea	Ⓐ (mantén pulsado para aumentar la potencia)
N	Patada Ígnea	⬆ adelante + Ⓐ (mantén pulsado para aumentar la potencia)
N	Pájaro Osado	⬆ atrás + Ⓐ (mantén pulsado para aumentar la potencia)
N	Patada Salto Alta	Ⓐ en el aire (mantén pulsado para aumentar la potencia)

Movimientos recomendados

-	Para ataques sorpresa	Ⓔ en el aire (transición a cualquier ataque aéreo)
N	Para cambiar de fase	ⓧ en el aire (mantén pulsado para cargar) (solo en fase abierta)
N	Facilita ataques posteriores	⬆ adelante + Ⓨ, Ⓨ (solo en fase de duelo)

Pikachu Enmascarada

Estilo de combate




Ultrataque: Plancha Relámpago

Movimientos especiales recomendados

N	Doble Equipo -> Ataque Rápido	Ⓐ, Ⓐ
N	Chispazo	⬆ adelante + Ⓐ (mantén pulsado para cargar)
A	Electrotela	⬆ atrás + Ⓐ
C	Chispa	Ⓐ en el aire

Movimientos recomendados

-	Para ataques sorpresa	Ⓐ en el aire
N	Facilita ataques posteriores	⬆ adelante + Ⓨ, Ⓨ (solo en fase de duelo)
N	Mayor daño de ataque	⬆ adelante + ⓧ, ⓧ (solo en fase de duelo)

Aquí puedes encontrar movimientos y movimientos especiales recomendados para cada Pokémon. Para obtener más información, consulta la lista de movimientos en el menú de pausa . Las siguientes iniciales indican el tipo de cada ataque.

N: Ataque normal

A: Agarre

C: Contrataque

Sceptile

Estilo de combate



Ultrataque: Estallido Selvático

Movimientos especiales recomendados

N	Recurrente	Ⓐ, Ⓐ
C	Hoja Aguda	⬆ adelante + Ⓐ
N	Drenadoras	Ⓐ en el aire
A	Gigadrenado	⬆ abajo + Ⓐ (solo en fase de duelo)

Movimientos recomendados

-	Para ataques sorpresa	Ⓔ en el aire (transición a cualquier ataque aéreo)
N	Detiene al oponente	⬆ a un lado + Ⓨ (solo en fase abierta)
N	Eficaz contra agarres	⬆ arriba + ⓧ (solo en fase de duelo)

Chandelure

Estilo de combate



Ultrataque: Maleficio Ígneo

Movimientos especiales recomendados

N	Fuego Fatuo	Ⓐ (mantén pulsado para cargar)
C	Polución	⬆ adelante + Ⓐ
N	Pirotecnia	⬆ atrás + Ⓐ (mantén pulsado para cargar)
A	Infortunio	⬆ abajo + Ⓐ (solo en fase de duelo)

Movimientos recomendados

-	Para ataques sorpresa	Ⓔ en el aire (transición a cualquier ataque aéreo)
N	Para cambiar de fase	⬆ adelante + Ⓨ (mantén pulsado para cargar) (solo en fase abierta)
N	Mayor daño de ataque	ⓧ en el aire (solo en fase de duelo)

Garchomp

Estilo de combate



Ultrataque: Furia Arrolladora

Movimientos especiales recomendados

N	Garra Dragón	Ⓐ (mantén pulsado para correr)
N	Excavar	⬆ adelante + Ⓐ (cancela con Ⓡ o Ⓑ)
N	Carga Dragón	⬆ arriba + Ⓐ (cancela con Ⓡ) (solo en fase de duelo)
A	Bucle Arena	⬆ abajo + Ⓐ (mantén pulsado para cargar) (solo en fase de duelo)

Movimientos recomendados

N	Detiene al oponente	⬆ a un lado + Ⓨ (mantén pulsado) (solo en fase abierta)
N	Mayor daño de ataque	⬆ adelante + Ⓨ, Ⓨ (mantén pulsado para correr) (solo en fase de duelo)
N	Mayor daño de ataque	ⓧ (solo en fase de duelo)

Braixen

Estilo de combate

STANDARD



Ultrataque: Psicobengala

Movimientos especiales recomendados

N	Psicorrayo	Ⓐ (mantén pulsado para cargar)
N	Llamarada	⬆ atrás + Ⓐ
N	Nitrocarga	Ⓐ en el aire
C	Pantalla de Luz	⬆ abajo + Ⓐ (solo en fase de duelo)

Movimientos recomendados

-	Para ataques sorpresa	Ⓔ en el aire (transición a cualquier ataque aéreo)
N	Para cambiar de fase	⬆ a un lado + Ⓨ, Ⓨ (solo en fase abierta)
N	Eficaz contra agarres	⬆ arriba + ⓧ (solo en fase de duelo)

Emolga y Fennekin



Emolga

Ataque: Onda Voltio

Tiempo de carga:
Rápido

Ataque a distancia que disminuye la velocidad del oponente.



Fennekin

Sabotaje: Ascuas

Tiempo de carga:
Normal

Ataque múltiple con un área de efecto en forma de cúpula.

Snivy y Lapras





Snivy

Ataque: Ciclón de Hojas

Tiempo de carga:
Rápido

Efectúa un ataque
antiaéreo contra el
oponente.

Lapras

Ataque: Surf

Tiempo de carga:
Normal

Ataque potente que
barre el escenario.

Frogadier e Eevee



Frogadier

Ataque: Hidropulso

Tiempo de carga:
Rápido

Lanza discos de agua a
distancia.



Eevee

Mejora: Refuerzo

Tiempo de carga:
Normal

Aumenta temporalmente
el ataque y recupera
algunos PS.

Croagunk y Sylveon



Croagunk

Sabotaje: Tóxico

Tiempo de carga:
Rápido

Ataca a los oponentes
que se acercan
demasiado y reduce su
capacidad defensiva.



Sylveon

Mejora: Reflejo

Tiempo de carga:
Normal

Aumenta temporalmente
la defensa y recupera
algunos PS.

Rotom y Togekiss



Rotom

Sabotaje: Impactrueno

Tiempo de carga:
Rápido

Efectúa un ataque de
acercamiento contra los
oponentes que están en
el aire.



Togekiss

Mejora: Viento Afín

Tiempo de carga:
Normal

Aumenta la velocidad
temporalmente y
recupera algunos PS.

Dragonite y Victini



Dragonite

Ataque: Cometa Draco
Tiempo de carga: Lento
Ataque múltiple de
amplio alcance.



Victini

Mejora: V de Fuego
Tiempo de carga: Lento
Durante un periodo de
tiempo todos los golpes
son críticos, recupera
algunos PS y llena un
poco el indicador de
sinergia.

Mismagius y Ninetales





Mismagius

Ataque: Viento Aciago

Tiempo de carga:
Normal

Efectúa un ataque lento
y aumenta
temporalmente el
ataque del usuario.

Ninetales

Sabotaje: Fuego Fatuo

Tiempo de carga: Lento

Crea una barrera
enfrente del usuario que
daña al oponente que la
toque.

Jirachi y Whimsicott



Jirachi

Mejora: Deseo

Tiempo de carga:
Normal

Mejora la ultrasinergia
temporalmente y llena el
indicador de sinergia
(medio).



Whimsicott

Mejora: Sustituto

Tiempo de carga:
Normal

Protege temporalmente
de algunos ataques a
distancia y recupera
algunos PS.

Farfetch'd y Electrode



Farfetch'd

Ataque: Corte Furia
 Tiempo de carga:
 Normal
 Lanza ataques
 continuados hacia el
 oponente.



Electrode

Sabotaje: Explosión
 Tiempo de carga:
 Normal
 Bloquea el ataque del
 oponente y efectúa un
 contrataque.

Pachirisu y Magikarp





Pachirisu

Sabotaje: Señuelo
Tiempo de carga: Lento
Anula algunos ataques a distancia.



Magikarp

Sabotaje: Bote
Tiempo de carga: Lento
Salta y cae sobre el oponente cuando el usuario recibe un ataque.

Cubone y Diglett



Cubone

Ataque: Huesomerang
Tiempo de carga: Rápido
Ataque a distancia de ida y vuelta.



Diglett

Ataque: Excavar
Tiempo de carga: Rápido
Se dirige hacia el oponente y le ataca desde abajo.

Espeon y Umbreon



Espeon

Mejora: Sol Matinal

Tiempo de carga:
Rápido

Elimina las alteraciones
de estado negativas y
recupera PS en función
del tiempo restante de
la ronda.



Umbreon

Sabotaje: Alarido

Tiempo de carga: Lento

Ataque en forma de
cúpula que absorbe la
sinergia del oponente y
anula temporalmente
sus golpes críticos.

Magneton y Quagsire





Magnetron

Ataque: Triataque

Tiempo de carga: Lento

Ataque antiaéreo que
acentúa las alteraciones
de estado negativas
que se hayan infligido a
los oponentes.

Quagsire

Ataque: Bomba Fango

Tiempo de carga: Lento

Potente ataque de área
contra oponentes que
estén en el suelo.

Reshiram y Cresselia





Reshiram

Ataque: Llama Azul
Tiempo de carga: Lento
Potente ataque en línea recta que reduce el ataque del oponente.



Cresselia

Mejora: Danza Lunar
Tiempo de carga: Rápido
Elimina las alteraciones de estado negativas, recupera muchos PS y llena el indicador de sinergia del usuario considerablemente.

Yveltal y Latios





Yveltal

Ataque: Ala Mortífera
Tiempo de carga: Lento
Devastador ataque de área que impide al oponente utilizar la ultrasinergia.



Latios

Sabotaje: Resplandor
Tiempo de carga: Normal
Genera columnas de luz alrededor del oponente que le causan daños y hacen que su defensa disminuya al tocarlas.

IMPORTANTE

Este juego no ha sido diseñado para utilizarse con aparatos no autorizados. El uso de dichos aparatos cancelará la garantía de Nintendo de tu producto. La duplicación y/o la distribución de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual.

Está prohibido copiar o distribuir este producto sin autorización. Este producto contiene medidas técnicas de protección. La consola Wii U y este programa no están diseñados para usarse con dispositivos o accesorios no autorizados. Dicho uso podría ser ilegal, anula cualquier garantía y es un incumplimiento de tus obligaciones bajo el Contrato de licencia del usuario final. Además, el uso de un dispositivo o programa no autorizado hará que este juego o la consola Wii U dejen de funcionar permanentemente y tendrá como consecuencia el borrado del contenido no autorizado. Nintendo (así como cualquier concesionario o distribuidor de Nintendo) no es responsable de ningún daño o pérdida causados por el uso de dichos dispositivos o accesorios no autorizados. Es posible que debas realizar una actualización de la consola para jugar este juego.

Consulta la versión en inglés de este manual electrónico para ver los derechos de propiedad intelectual relacionados con este programa, incluidos los avisos legales de las aplicaciones intermedias y los componentes de los programas de código abierto, en caso de que se hayan utilizado.

34 Información de asistencia

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078